Vertrieb:
Rushware Gmbh,
Bruchweg 128-132,
D4044 Kaarst 2
Tel. No. 021316070

Die Garantie für dieses Produkt ubernimmt der Hersteller. Bei Schwierigkeiten wenden Sie sich bitte an den Vertrieb.

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

PRINTED IN JAPAN

NES-TU-NOE

SUPER TURRICAN™

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo
© 1992 RAINBOW ARTS

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15th FL.,SHINJUKU-KU,TOKYO163-07,JAPAN
TEL:81-3-3342-9191, FAX:81-3-3342-9194.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

1.0 DIE VORGESCHICHTE:

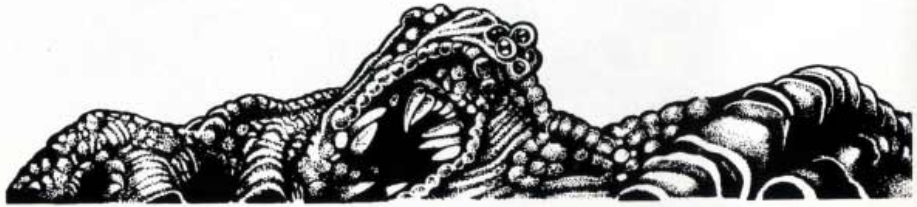
Vor langer Zeit, in einem Universum weit entfernt, kämpften auf dem Planeten Landorin aufrechte Rebellen gegen die gefährlichen Horden der MASCHINE und ihren künstlichen Mond, der den Planeten umkreiste.

Der Trabant des Bösen wurde besiegt, und doch: Landorin war noch nicht befreit. Denn die MASCHINE beherrschte immer noch die Oberfläche des Planeten, und den Bewohnern blieb kein anderer Ausweg, als in den Untergrund ihres einst so blühenden Planeten zu fliehen.

Ihnen blieb nur die Erinnerung an ihren Planeten, der einst ein Paradies gewesen war, und durch dessen Ruinen nun die mutierten Knechte der MASCHINE streiften, immer auf der Suche nach dem Eingang ins unterirdische Höhlensystem der Rebellen. Eines Tages fanden sie ihn. Die Landorianer mußten ihre neue Heimat verlassen und noch weiter in das Planeteninnere fliehen, um dort ihr Schicksal zu erwarten: den sicheren Tod!

Aber bevor sie flohen, gelang es ihnen, eine letzte Botschaft, einen verzweifelten Schrei nach Hilfe, in die Weite des Universums auszusenden. Eine Botschaft, die durch das All irrt, auf der Suche nach einem, der es wagt, der MASCHINE und ihren Untertanen entgegenzutreten und die letzten Landorianer zu retten. Ein Kämpfer, der darauf wartet, sein größtes und gefährlichstes Abenteuer zu bestehen... TURRICAN.

Sie sind TURRICAN: Ziehen Sie aus, kämpfen Sie gegen die MASCHINE und ihre Schergen, finden Sie die Überreste einer vergangenen Zivilisation und befreien Sie den Planeten Landorin für immer.



2.0 DAS SPIEL:

TURRICAN reist durch fünf verschiedenartige Welten, in denen die unterschiedlichsten Gefahren seinen Mut und seine Kampfkraft auf die Probe stellen. Ständig wechselnde Gegner versuchen, ihn zu vernichten. Er muß geschickt seine Waffen einsetzen, um die einzelnen Spielstufen zu überleben. Hierzu stehen ihm der Streuschuß, der Laser, der Abprall-schuß, Minen und vieles mehr zur Verfügung. Um seinen Kampf zu erleichtern, können Sie auf Ihrem Weg weitere Waffen und andere Extras, wie z.B. das Schutzschild und Extraleben einsammeln. Untersuchen Sie jede Spielebene ganz genau, überall werden Sie auf neue Überraschungen oder auf nützliche Dinge stoßen. Aber seien Sie vorsichtig: So leicht wie es aussieht wird es nicht!

3.0 SPIELBEGINN

Wenn Sie TURRICAN starten, erscheint auf Ihrem Bildschirm das Spiel-Logo.

Mit dem Steuerkreuz Ihres Joypads können Sie die einzelnen Optionen anwählen. Drücken Sie dann Knopft A. Sie können aus vier Punkten auswählen:

GAME OPTIONS HIGHSCORE

3.1 SPIEL: Sie gelangen in den Spielmodus.

3.2 DAS OPTIONSMENÜ:
Im Optionsmenü wählen Sie die Schwierigkeitsstufe, die Anzahl der zur Verfügung stehenden Leben und die Musik aus. Folgende Optionen erscheinen auf Ihrem Bildschirm:

No. of LIVES, MUSIC ON, Level, QUIT.

3.2.1 Anzahl der Leben: 3, 4 oder 5. Standard ist 3.

3.2.2 MUSIC: ON oder OFF

3.2.3 SKILL LEVEL

1. = Anfänger. 2. = Durchschnittlicher Spieler.
3. = Guter Spieler. 4. = Sehr guter Spieler.

3.2.4 QUIT - Sie kehren in das Hauptmenü zurück.

3.3 HIGHSCORE:
Sie sehen sich die Liste der besten spieler an.

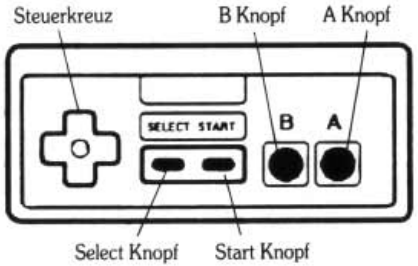
4.0 SPIELSTEUERUNG

4.1 DAS JOYPAD

4.1.1 Steuerkreuz nach **OBEN**:
TURRICAN, in Gestalt eines Kreisels, wird in seine normale Form zurückverwandelt.

4.1.2 Steuerkreuz nach **UNTEN**:
Ducken, um z.B. Schüssen auszuweichen.

4.1.3 Steuerkreuz nach **UNTEN + START** drücken:
Spieler verwandelt sich in einen Kreisel. In diesem Zustand ist der Spieler unverwundbar und kann seine Gegner durch bloße Berührung vernichten. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem STEUERKREUZ nur nach links oder rechts gelenkt werden. In dieser Gestalt ist es möglich, auch enge Gänge zu passieren.



4.1.4 Steuerkreuz nach **LINKS/RECHTS**:
Spieler läuft nach links/rechts. Wird der **B** Knopf gehalten, während der Spieler läuft, verdoppelt sich seine Geschwindigkeit. Dies sollte vor allem bei weiten Sprüngen beachtet werden.

4.1.5 **B** Knopf **KURZ DRÜCKEN**:
Spieler schießt. Der Spieler - in Kreisel-Gestalt - kann Minen legen, wenn er sich auf dem Boden befindet. Schwebt er in der Luft, kann er Bomben abwerfen.

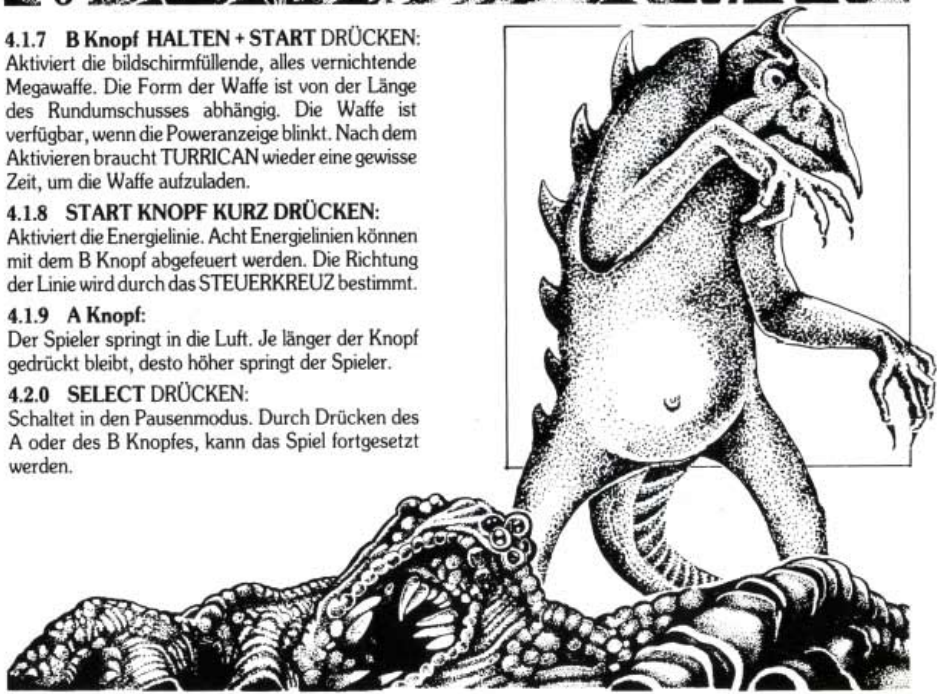
4.1.6 **B** Knopf **HALTEN**:
So kann der Spieler einen Rundumschuß (Surround) aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er das Steuerkreuz nach links (Schüsse drehen sich gegen Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Schüsse drehen sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Rundumschuß kann acht verschiedene Längen haben. Zu Beginn des Spieles erreicht er nur das unmittelbare Umfeld des Spieler. Durch Einsammeln von Extrasymbolen ist es möglich, ihn bis auf Bildschirmbreite zu vergrößen.

4.1.7 B Knopf HALTEN + START DRÜCKEN:
Aktiviert die bildschirmfüllende, alles vernichtende Megawaffe. Die Form der Waffe ist von der Länge des Rundumschusses abhängig. Die Waffe ist verfügbar, wenn die Poweranzeige blinkt. Nach dem Aktivieren braucht TURRICAN wieder eine gewisse Zeit, um die Waffe aufzuladen.

4.1.8 START KNOPF KURZ DRÜCKEN:
Aktiviert die Energielinie. Acht Energielinien können mit dem B Knopf abgefeuert werden. Die Richtung der Linie wird durch das STEUERKREUZ bestimmt.

4.1.9 A Knopf:
Der Spieler springt in die Luft. Je länger der Knopf gedrückt bleibt, desto höher springt der Spieler.

4.2.0 SELECT DRÜCKEN:
Schaltet in den Pausenmodus. Durch Drücken des A oder des B Knopfes, kann das Spiel fortgesetzt werden.



5.0 BESCHREIBUNG DER WAFFEN:

TURRICAN hat eine ganze Reihe unterschiedlicher Waffen zur Verfügung. Sammeln Sie Bonus-Symbole, um Ihre Waffen aufzurüsten.

5.1 DER STREUSCHUSS:
Der Streuschuß eignet sich besonders, um große Massen von Gegnern zu bekämpfen. Er kann in 5 Stufen aufgerüstet werden.

5.2 DER LASER:
Der Laser ist besonders geeignet, größere und hartnäckige Gegner zu vernichten. Als Besonderheit verfügt er über ein automatisches Dauerfeuer. Solange der B Knopf gedrückt bleibt und der Spieler sich BEWEGT, wird der Laser abgefeuert. Auch er kann in 5 Stufen aufgerüstet werden.

5.3 DER ABPRALLSCHUSS:
Wenn Sie sich in Höhlen oder allgemein in unwegsamen Passagen aufhalten, wird Ihnen der Abprallschuß helfen. Ab der zweiten Aufrüststufe zerplatzt die große Kugel (die übrigens auch recht wirksam ist) in mehrere kleinere, die dann von den Wänden abprallen. Dieser Schuß kann in 3 Stufen aufgerüstet werden. In der dritten Stufe ist der Abpralleffekt am stärksten.

6.0 DIE EXTRASYMBOLE:

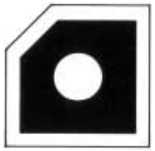
Während seiner Mission trifft TURRICAN immer wieder auf unterschiedliche Bonus-Symbole, die nützliche Funktionen haben. Alle Symbole lassen sich durch Berührung einsammeln. Sie werden dadurch auch automatisch aktiviert. Es folgt eine Auflistung der Symbole:

SPREAD
STREUSCHUSS

Aktiviert den Streuschuß und erweitert ihn.

LASER

Aktiviert den Laser und erweitert ihn.



BOUNCE
ABPRALLSCHUSS

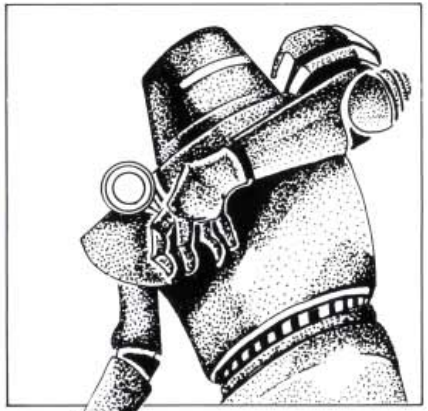
Aktiviert den Abprallschuß und erweitert ihn.

SURROUND
RUNDUMSCHUSS

Verlängert den Rundumschuß.

SHIELD "S"
SCHUTZSCHILD "S"

Aktiviert den Schutzschild. Dieser verleiht dem Spieler Unverwundbarkeit. Der Schild verkraftet bis zu 5 Treffer.



SMARTBOMB

Bei Berührung des Symbols werden alle normalen Gegner auf dem Bildschirm vernichtet.

"L"

Der Spieler erhält eine Energielinie.

"P"

Energie wird auf Maximum aufgeladen (Power-up).

"1-UP"
Der Spieler erhält ein Extraleben.

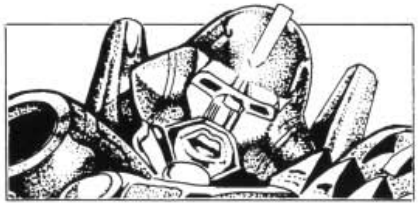
DIAMONDS
6.1 DIAMANTEN
Hat TURRICAN 100 Diamanten eingesammelt, bekommt er ein Extraleben und die Anzahl der Diamanten wird auf 0 zurückgesetzt.

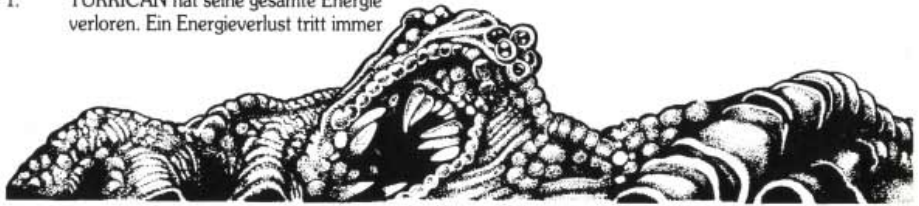
6.2 VERLUST DES LEBENS

TURRICAN kann auf zwei Arten sein Leben verlieren:

1. TURRICAN hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn er einen Gegner berührt, oder durch Schüsse getroffen wird.
2. TURRICAN stürzt in einen Abgrund.

Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Energielinien wieder auf drei eingestellt. Rundumschuß, Streuschuß, Abprallschuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden, zurückgestuft.





7.0 DAS ANZEIGEFELD:

- Anzahl der Leben
- Lebensenergie des Spielers
- Punktzahl
- Anzahl der Diamanten
- Anzahl der Energielinien

8.0 TIPS & TRICKS

- Spielen Sie aggressiv!
- Seien Sie schneller als Ihr Gegner!
- Setzen Sie ALLE zur Verfügung gestellten Waffensysteme ein. Finden Sie heraus, ob scheinbar unüberwindliche Passagen nicht mit einem anderen Waffensystem leichter zu meistern sind.
- Benutzen Sie den Kreisel! Turrican hat nicht umsonst die Fähigkeit, sich beliebig oft in den Kreisel zu verwandeln. Denken Sie daran; als Kreisel sind Sie unverwundbar!
- Sammeln Sie so viele Diamanten wie möglich, denn bei 100 Diamanten gibt es ein Extraleben.
- Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie nicht weiter wissen. Mit kleinen Tricks kommen Sie an jeder Stelle weiter.
- Wer suchet, der findet. Nicht nur der direkte Weg führt zum Ziel, sondern überall sind Extras versteckt. Die Suche lohnt sich bestimmt.

Herausgeber Imagineer Co. Ltd JAPAN
2-7-1- Nishi-Shinjuku
15th Floor, Shinjuku-Ku.
TOKYO 163, Japan
Tel: 81-3-3342-9191
Fax: 81-3-3342-9194

© 1992 Rainbow Arts
Germany
Erstellt von: Manfred Trenz

Der Herausgeber haftet für das Produkt. Falls irgend welche Fragen auftreten, wenden Sie sich bitte an den Vertreiber.

Vertrieb und Vermarktung
in Deutschland durch.
Rushware Gmbh
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2.
Tel: 02 131/6070
Fax: 02 131/607112

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment Systems® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schäden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

21015